Corela

Cognition, représentation, langage

19-2 | 2021

Vol. 19, n°2

« Impossible nepagoloi » ou le jeu dans les dictionnaires d'associations évoquées par les mots

Michèle Debrenne

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/corela/13242>

DOI : 10.4000/corela.13242

ISSN : 1638-573X

Éditeur

Cercle linguistique du Centre et de l'Ouest - CerLICO

Référence électronique

Michèle Debrenne, « « Impossible nepagoloi » ou le jeu dans les dictionnaires d'associations évoquées par les mots », *Corela* [En ligne], 19-2 | 2021, mis en ligne le 01 décembre 2021, consulté le 05 janvier 2022. URL : <http://journals.openedition.org/corela/13242> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/corela.13242>

Ce document a été généré automatiquement le 5 janvier 2022.

Corela – cognition, représentation, langage est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.

« Impossible nepagoloi » ou le jeu dans les dictionnaires d'associations évoquées par les mots

Michèle Debrenne

Introduction

- 1 Au cours des 15 dernières années nous avons créé trois dictionnaires d'associations évoquées par les mots, basés sur des corpus récoltés par expérience psycholinguistique de fixation de la première réponse à un stimulus donné. Ces dictionnaires, le « Dictionnaire associatif du français », le « Dictionnaire des normes associatives de la Francophonie » et le « Dictionnaire des associations du français 2019 » sont consultables en ligne à l'adresse (dictaverf.nsu.ru). Les principes sur lesquels ces dictionnaires sont construits, la méthodologie, les résultats et leur exploitation correspondent à des protocoles appliqués pour différentes langues (Debrenne Ufimceva, 2011 ; Debrenne 2016 ; 2018 ; 2020). Établis d'après les résultats d'enquêtes psycholinguistiques de fixation de la première réponse à un stimulus verbal donné, ces dictionnaires se présentent sous deux formes – le dictionnaire direct, comportant les réactions classées par ordre de fréquence, et le dictionnaire inverse, dans lequel le mot vedette est la réaction, couplée aux stimuli qui l'ont provoquée.
- 2 Dans la plupart des cas, les associations découlent de mécanismes standards, que l'on peut observer ici à l'exemple de l'article *champ* du Dictionnaire associatif du français (ДЕБРЕНН 2010):

champ → blé 142²; pré 41; campagne 27; maïs 21; culture 19; agriculture 18; fleur 13; fleurs 12; prairie 11; herbe, terre 10; vache 9; lexical 8; bataille 7; de blé, vision 6; action, céréales, domaine, magnétique 5; agricole, coquelicot, foin, libre, nature, paysan 4; cultiver, Elysées, espace, plaine 3; -agne, coton, de Mars, ferme, labourer, lexique, mine, patate, pignon, près, terrain, tracteur, vaste, vide 2; animaux, application, araire, arbres, betteraves, blés, caméra, cannes, carotte, cellule, champ, champignon, champs, clé, clef, clos, clôture, connaissance, cultures, d'action,

découverte, de patates, de vision, d'honneur, discipline, électrique, épouvantail, feuille, field, formulaire, fraise, hectare, honneur, labour, labouré, lavande, légumes, liberté, littéraire, moisson, OGM, oiseau, pagne, paille, parcelle, patates, paysans, pelouse, plat, possible, prés, récepteur, remplir, ruines, sciences, sexe, sieste, table, texte, tournesol, tournesols, tulipes, vecteur, vent, verbal, verdure, vie, village, ville, visuel, zone 1 ; (520, 117, 5, 74)

- 3 On constate ainsi des réactions par association paradigmatique (*pré, prairie...*) ou syntagmatique (*lexical, magnétique, de patates, de vision, d'honneur*). La plupart des réactions ont un lien sémantique évident avec le stimulus (par ex. *vache, parcelle, paysan, OGM*). Certaines font allusion à des connaissances extralinguistiques (*Elysées, de Mars*). Enfin certains lexèmes ne s'expliquent que par le désir des personnes ayant participé à l'expérience de faire un jeu de mot : *-agne, pagne, pignon*.
- 4 Il est important de souligner que notre interprétation de la nature du lien $S \rightarrow R^3$ est personnelle et peut prêter à discussion, cependant dans certains cas la personne indique – par un signe de ponctuation, un smiley, par ex. *père → fusion ;)* ou une explication entre parenthèses – sa volonté de faire un jeu de mot. Par ailleurs, la réaction ludique n'est pas forcément un hapax : ainsi, dans l'exemple ci-dessus, on trouve trois fois *champagne* sous deux formes différentes.
- 5 Dans nos trois corpus, comprenant au total environ 90000 paires $S \rightarrow R$ différentes, nous en avons relevé 700 (moins de 1%) qui nous paraissent correspondre à l'idée que nous nous faisons du jeu de mot. Notre propos n'est pas ici de discuter cette notion, ce qui a très bien été fait avant nous, notamment par F. Regattin et dont nous adopterons ici la définition : « un texte aux dimensions variables qui implique un travail délibéré sur le signifiant et qui peut présenter une ou plusieurs des caractéristiques suivantes : ambiguïté, règle, liberté, divertissement » [Regattin, 2009 :38].

1. Les associations basées sur l'homonymie

- 6 Sans disposer de statistiques comparées, il nous paraît cependant que la langue française est particulièrement riche en homonymes, ce qui fait le bonheur des amateurs de jeux avec les mots. Comme on le constate dans notre corpus, si dans certains cas on peut supposer une association spontanée sans volonté ludique, dans d'autres elle est manifeste.

1.1. R homonyme de S : jeux d'assonances sur un mot ou une expression

- 7 *verre → vair*
- 8 *voie → voix*
- 9 *saint → sein*
- 10 *affaire → à faire*
- 11 La personne peut hésiter sur sa réponse, se demandant si elle peut « risquer » un calembour :
- 12 *port → porc ?*
- 13 Dans l'exemple suivant la volonté de jouer sur les mots est assumée :

14 *vert* → *un vers en verre vert*

15 Ce type présente un certain nombre de variantes :

1.2. L'homonymie peut être présentée sous forme de rébus :

16 *occupé* → *eau cul pet*

17 *commencer* → *comment c'est*

1.3. Variante du précédent : R homonyme S mais RS = nouveau mot ou expression

18 *cas* → *cas*, à cause de caca;

19 *coin* → *coin (canard)*; dans ce cas la personne explicite entre parenthèses pourquoi elle répète le S en réponse.

1.4. L'homonyme peut être présenté dans une expression qui l'explicite :

20 *loi* → *jeu de l'oie*

21 *mot* → *maux de tête*

1.5. R homographe de S

22 *causer* → *causer*. Ici deux interprétations sont possibles:

23 la personne a interprété S au sens de « parler » et proposé R au sens de « provoquer »

24 la personne a interprété S au sens de « provoquer » et proposé R au sens de « parler ».

1.6. R est l'homonyme d'une autre forme de S

25 *total* → *toto*

2. Les associations basées sur la paronymie

26 La paronymie comme stratégie d'association est une des plus fréquentes dans notre corpus de jeux de mots, elle en est le ressort principal.

2.1. Élément (son, syllabe) rajouté au début :

27 *attitude* → *latitude*

28 *attitude* → *béatitude*

29 *ordre* → *(des)ordre*; ici l'intention de jouer sur les mots est nettement assumée.

30 Dans *ami* → *mi ami* le jeu de mots est double : *ami* → *Miami* → *mi ami*.

2.2. Élément rajouté à la fin ou au milieu du S

- 31 *frais* → *fraise*
- 32 *perdre* → *perdrix*
- 33 *nation* → *natation*

2.3. R est une réaction à un paronyme (supposé) de S

- 34 *attitude* → *ongitude* (pour *latitude* → *longitude*)

2.4. Paronymie approximative

- 35 *étonner* → *téton*
- 36 *priver* → *pivert*

2.5. Assonance

- 37 *épaule* → *Popaul*
- 38 *réponse* → *Alphonse*
- 39 *tranquille* → *Bill*
- 40 *accord* → *cor*
- 41 Cas complexe dans : *toucher* → *jaimetoutcheztoi* R contient S.

2.6. La réaction peut prendre la forme d'un mot inexistant mais compréhensible

- 42 *prévenir* → *préviendre*
- 43 *mai* → *maicredi*
- 44 *penser* → *pensement*.

2.7. Langue étrangère

- 45 Considérant la fréquence des S en anglais (aux alentours de 5% des réponses selon les dictionnaires), on peut supposer que dans certains cas la réaction a été voulue comme un mot anglais homographe ou homonyme du français :
- 46 *designer* → *designer*
- 47 *somme* → *some*.

2.8. R anagramme de S

- 48 *bras* → *bars*.

2.9. R verlan de S

49 *quartier* → *tiercar*

50 *famille* → *mifa*

2.10. R'verlan de R

51 *avenir* → *turfu* ; dans la plupart des cas de verlan ce sont des mots déjà entrés dans la langue.

52 Les deux cas présentés ici (§1 homonymie et §2 paronymie) constituent plus de la moitié des jeux de mots dans notre corpus. On retrouvera ces phénomènes également comme « complication » des autres types de jeux de mots.

3. Réaction au paronyme / paronyme de la réaction

3.1. Réaction au paronyme

3.1.1. R est une réaction non pas à S, mais à son paronyme S'.

53 *attitude* → *montagne*

54 *ton* → *poisson*

55 *envers* → *Belgique*

56 Dans le cas de *mesure* → *m'êtré* on peut être sûr que le jeu de mot est voulu ; en effet, on ne met pas un circonflexe et une apostrophe « par hasard ».

57 Dans de nombreux autres cas le doute est permis: on peut se demander si la personne a bien lu le S, c'est fréquemment le cas avec le S fois:

58 *vert* → *d'eau*,

59 *fois* → *veau*, *religion*, *pancréas* etc. (voir infra §5).

60 *baisser* → *amour*

61 *compte* → *duc*

62 *cout* → *long*

63 *sein* → *saufé* : dans ce cas on peut mettre supposer une confusion *sain/sein* due à une compétence orthographique hésitante, manifeste dans la graphie de la réaction.

3.1.2. Un cas particulier de ce type de réaction est celui d'une R en langue étrangères, le plus souvent en anglais, quand la personne « fait semblant » de lire S comme étant un mot anglais ou d'une autre langue et d'y réagir, en français ou en langue étrangère. Réactions en français :

64 *chose* → *l'êlu* (à cause de *chosen one*)

65 *peine* → *pâtes* ; probablement à cause de *penne*.

66 Réactions dans la langue étrangère supposée par la personne :

67 *face* → *book*

68 *dire* → *Dire Straits* ;)

69 *somme* → *thing*

70 Ce type de réaction est à distinguer des réactions données en anglais ou, plus rarement, dans en autres langues, qui relèvent soit de la traduction (*appuyer* → *push*, *apprécier* → *like*) soit de l'utilisation d'anglicismes plus ou moins entrés dans la langue (*envoyer* → *mail*, *assemblée* → *meeting*). Ce type de réaction est relativement fréquent dans les dictionnaires d'associations évoquées par les mots, mais ne relève pas à proprement parler du jeu de mot et n'est pas pris en compte dans la présente recherche.

3.1.3. R est une réaction non pas à S entier, mais à un morphème de S

71 *convaincre* → *séquent* : ici la composition se fait non pas avec le S tout entier, mais avec sa première syllabe.

72 *intension* → *deux tensions*

73 *situer* → *cinq tués*

3.2. La réaction est le paronyme R' de la réaction attendue

3.2.1. Le lien entre le stimulus et la réaction est logique, mais pas sous la forme donnée :

74 *musulman* → *beurre* (au lieu de *beur*)

75 *île* → *desserte*

76 *esprit* → *fait con*

77 *peuple* → *y est*

3.2.2. L'ensemble peut former un figement

78 *fait* → *d'hiver*

79 *cas* → *parka*

80 *défense* → *d'y voir*

81 *mal* → *dedans* (de *dents*)

3.2.3. Dans certains cas on peut se demander si le jeu de mots est volontaire ou si c'est un souci d'orthographe (réaction mal orthographiée). En règle générale nous avons considéré qu'il y avait faute d'orthographe quand une lettre ou un signe diacritique manquait, mais pas quand il est superflu (par exemple dans le cas de « *desserte* » à la place de « *déserte* »). Là encore l'homonymie *fois/foie/foi/Foix* pose des problèmes.

82 *frais* → *poison*

83 *porte* → *poignet*

84 *mesurer* → *mettre*

85 *religion* → *foie*

3.2.4. Dans certains cas R peut être une sorte de rébus

86 *poète* → *de ville pin*⁴

87 *gros* → *en bon point*

3.2.5. Enfin la réaction peut prendre la forme d'un mot absent des dictionnaires mais connu ou compréhensible :

88 *mère* → *matrie*.

3.2.6. Elle peut également prendre la forme d'une expression légèrement modifiée :

89 *volonté* → *volonté de faire*.

90 Cet exemple est typique de la complexité de l'analyse des jeux avec les mots dans notre corpus, comme d'ailleurs l'interprétation de toutes les associations dans les dictionnaires d'associations. Nous affirmons (peut-être à tort) qu'il ne s'agit pas d'une faute d'orthographe et que la personne a délibérément remplacé *fer* par *faire*. Par contre, nous ne pouvons pas savoir si elle a voulu réellement dire « volonté de faire », pour expliciter le sens du mot *volonté*, sans vouloir faire un calembour, ou si elle a sciemment joué sur l'homonymie avec « volonté de fer ».

4. Le jeu de mot apparaît dans la combinaison SR

4.1. $S \rightarrow R = SR$ ou SR est un mot ou une expression

4.1.1. R est un pseudo-mot qui ne veut rien dire (éventuellement avec un tiret).
L'interlocuteur doit reconstituer SR pour comprendre R.

91 *mal* → *-ade*

92 *trou* → *-badour*

93 *piéd* → *d'estal* : Ce calembour est assez fréquent dans notre corpus, on le rencontre dans les trois dictionnaires, avec les variantes orthographiques *d'estale*, *destale*.

94 *tendre* → *drement*

95 *juste* → *in bridou*

4.1.2. R est un mot.

96 *cas* → *bas*

97 *mort* → *adèle*

98 *compte* → *en T*

99 *officiel* → *ment*

100 *train* → *train quotidien*

101 Dans certains cas on peut avoir un doute : le jeu de mots peut ne pas avoir été voulu, le lien $S \rightarrow R$ étant logique : ainsi la paire *bon* → *bonne* peut s'expliquer par une relation paradigmatique simple de type masculin-féminin, comme on en trouve beaucoup dans

le corpus quand S est un adjectif, mais aussi par la présence de SR *bonbonne* également attestée sous sa forme entière dans notre sélection de jeux de mots. Dans d'autres cas, au contraire, le jeu de mot est assumé par le participant à l'expérience, par exemple souligné par la ponctuation :

102 *franc* → *maçon !*

103 *jour* → *née !*

4.1.3. S → SR : la réaction présente le résultat de la composition. Ici le travail d'interprétation de l'interlocuteur est facilité, puisqu'il voit le résultat.

104 *mer* → *mercredi*

105 *tour* → *Tourcoing*

106 *bord* → *Bordeaux*, à comparer avec *bord* → *eau*

107 *profit, profiter* → *profiteroles*

4.1.4. S → R = RS. La réaction (mot ou figement) présente le résultat de la composition mais dans l'ordre inverse : il faut lire d'abord la réaction, puis le stimulus.

108 *capable* → *nain (un incapable)*, ici le jeu de mot a été explicité par son auteur.

109 *monde* → *mappe*

110 *coin* → *gelée*

111 *divers* → *sport*, ici on assiste à une modification supplémentaire, S → R = RS' dans laquelle il convient de modifier S en son paronyme pour obtenir le figement "sport d'hiver".

4.1.5. S → RS. De même qu'en 4.1.3, la réaction présente le résultat de la composition RS:

112 *monde* → *Raymonde*

4.1.6. Une variante originale présente un paradigme régulier : la personne fait semblant de comprendre S comme une combinaison SR ; ici S est « compris » comme un impératif de « crier » ou « dire » :

113 *critique* → *tique*

114 *distribuer* → *stribuer* qu'il faut comprendre comme « dis : 'stribuer' ».

4.2. S → R = S'R : le S doit être mentalement modifié (ou transformé en son paronyme S') pour former un nouveau mot ou expression. L'interlocuteur doit reconstituer SR pour comprendre R.

4.2.1. S' est un paronyme.

115 *fille* → *selle (ficelle)*. Jeu de mot explicité par son auteur.

116 *faux* → *folle*

117 *sûr* → *cils*

4.2.2. S'R est un figement ou une collocation libre.

118 *faire* → *à cheval*

119 *mer* → *d'alors*

120 *fin* → *dans le monde (homonyme ?!)* : comme on peut le voir, la personne souligne que son jeu de mot est voulu.

121 *unique* → *ta mère*

122 *tâche* → *rousseur*

123 *armée* → *dent* : ici le figement n'est pas complet.

124 Dans certains cas, le jeu de mots est assumé par le participant à l'expérience, par exemple expliqué entre parenthèses :

125 *fois* → *gras (foie gras)*

126 *cout* → *d'œil (coup)*

127 Dans la paire *moment* → *moris* on supposera que la personne suggère de lire non pas *moment* mais *memento*. Notre interprétation est peut-être un peu hasardeuse – comme c'est souvent le cas avec les calembours – mais nous n'avons pas d'autre explication à la réaction *moris*.

128 *conflit* → *canard*

129 *compte* → *de fée*

4.2.3. Variante : S → S'R : la réaction présente le résultat de la composition

130 *mot* → *mortadelle*

4.2.4. Le figement n'est pas immédiatement reconnaissable parce que R est remplacé par une paronyme R'

131 *rendre* → *l'appareil*

132 *déclarer* → *déclarer sa flemme*

4.2.5. Outre les stratégies mises en jeu on rencontre également en R des fausses interprétations ou définitions fantaisistes du S :

133 *agir* → *prendre de l'âge*

134 *affirmer* → *rendre ferme*

135 *contenter* → *la tentation d'un con*

136 *convenir* → *devenir con*

137 *prendre* → *la pâte à la main* (contamination de « prendre la main » + « mettre la main à la pâte »)

138 *impossible* → *nepagoloi* (n'est pas français + gaulois + orthographe phonétique)

139 et quelques jeux d'assonances classiques comme

140 *étudiant* → *poil au dents ou*

141 *éducation* → *poil au thon*.

5. Discussion

142 Ainsi, les jeux de mots dans les dictionnaires d'associations évoquées pas les mots en français se répartissent de la manière suivante (fig №1) :

Fig. 1 types de jeux de mots dans les dictionnaires français d'associations évoquées par les mots.

143 Pour donner lieu à un jeu de mot, le stimulus doit avoir quelques particularités. Dans notre corpus ils se répartissent de la manière suivante (fig. 2)

Fig. 2 Répartition des stimuli ayant donné lieu à des jeux de mots

144 Comme on peut le constater, sur les 589 stimuli différents ayant provoqué les 700 jeux de mots recensés, près de la moitié (235) ne l'ont fait qu'une seule fois, 69 – deux fois, 30 – trois fois. Le stimulus *fois* est celui qui a inspiré le plus de jeux de mots (39 fois) suivi par *cas* (13 fois). Les stimuli ayant donné neuf jeux de mots sont *mot* et *père*, sept jeux de mots *franc*, *mari* et *mal*, six fois *an*, *attitude*, *bon*, *bout*, *cher*, *égard*, *gens*, *mer*, *ton* et *vert*. Il est important de noter que les jeux de mots provoqués par un stimulus peuvent varier : ainsi *tour* a donné 5 réactions ludiques différentes : *vautour*, *malet* (à cause de Tourmalet), *maline* (tourmaline), *Tourcoing* et *bise* (tour de Pise).

145 Analysons plus en détails les jeux de mots provoqués par *fois*. On a 13 occurrences du premier type (R homonyme de S) : *foi* 5 ; *foie* 5 ; *Foix* 3. On trouve également deux paronymes (*foire* et *pois*). Dans 17 cas la réaction est donnée à un des homonymes de *fois* : 13 réactions sont en fait à *foi*, notamment 5 *religion*, et 5 (sous la forme *organe*, *reins*, *trippes*, *intestin*, *pancréas*) à *foie*. Enfin quelques réactions apparaissent dans la combinaison SR : *fois* → *-sonnement*, mais également des jeux de mots dus à l'homonymie *fois-foie-foi*, puisqu'on trouve deux *gras*, deux *de veau* et *de canard*.

146 On voit donc nettement que la présence d'homonymes ou de paronymes est une source sûre pour produire des jeux de mots. Comme cette paronymie peut être assez lointaine, par ex. *opposer* → *opossum* ou *parlement* → *parle m'en*, un grand nombre de stimuli peuvent en théorie inspirer des jeux de mots. Un autre facteur favorisant l'apparition des jeux de mots est la longueur du mot, ou plutôt au contraire sa brièveté : parmi les 589 stimuli analysés, 100 sont des monosyllabes, qui peuvent facilement se recombinaient avec d'autres pour créer de nouveaux mots inattendus, par ex. *tard* → *tempion*, *voix* → *ture*, *mas* → *tique* ou *mari* → *jeanne*, les exemples sont multiples.

Conclusion

147 Comme on a pu le constater, certains types de jeux de mots analysés réservent un effet de surprise assez réussi, par ex. *officiel* → *ment*. Cet exemple nous semble illustrer à la perfection le mécanisme en œuvre dans la création du jeu de mots dans le cadre d'un dictionnaire d'associations. En effet toutes les situations recensées dans cet article n'ont pas forcément pour but d'amuser, ce sont des « jeux avec les mots », consistant, par exemple, à remplacer un nom par son homonyme. L'analyse des champs associatifs (ensemble des réactions proposées à un stimulus donné) permet de faire l'hypothèse suivante, remplaçant l'expérience psycholinguistique dans un cadre communicatif : soit un stimulus S. Les mécanismes courants d'association - syntagmatique, paradigmatic

ou sémantique - donnent lieu à 98% des réactions à ce stimulus. Les allusions culturelles, qui ne peuvent pas être expliquées par ces mécanismes, représentent 1% des réactions et sont en général aisément déchiffrées par l'interlocuteur. Dans moins d'un pour cent des cas, le participant à l'expérience a anticipé l'attente de l'interlocuteur et proposé une réaction dont le lien avec le stimulus n'est pas évident : le sens du lien SR n'apparaît qu'en les réunissant : c'est ainsi que fonctionnent les *père* → *siffleur*, *état* → *j'erre*, *terme* → *inator* et autre *travers* → *Ain*.

- 148 Certains de ces calembours font partie de la culture française et peuvent être considérés comme des intertextes reproduits au moment de l'expérience (par ex. *mortadelle* ou *Port-Salut*), les autres, pour la plupart d'entre eux, sont créés sur-le-champ par le participant au test. Dans un certain sens ces réponses ne devraient pas être prises en compte pour l'établissement du dictionnaire des associations évoquées par les mots, parce qu'elles enfreignent légèrement la règle de spontanéité exigée pour des participants. En effet, elles sont le résultat d'une opération mentale qui prend en compte une réaction attendue et la détourne. Cependant chez certaines personnes, habituées à la culture du calembour, ce type de comportement est spontané et naturel, et pour cette raison – et parce qu'ils l'enrichissent – nous conservons les jeux de mots dans les dictionnaires français des associations évoquées par les mots. De même que pour les allusions culturelles, on peut envisager un système de notes infrapaginales ou d'hyperliens permettant de les expliciter.

BIBLIOGRAPHIE

Debrenne Michèle, Ufimceva Natalia. 2011. L'apport des dictionnaires d'associations lexicales aux études de sémantique. *Syntaxe et sémantique*, 12. 121-137.

Debrenne Michèle. 2018. La lexicographie associative : vers un nouveau dictionnaire français des associations évoquées par les mots. *Congrès Mondial de Linguistique Française* https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2018/07/shsconf_cmlf2018_05005.pdf (28 octobre, 2020)

Debrenne Michèle. 2016. Variabilité diatopique des associations évoquées par les mots en Francophonie. *Congrès Mondial de Linguistique Française* https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2016/05/shsconf_cmlf2016_03002.pdf (28 octobre, 2020)

ДЕБРЕНН МИШЕЛЬ. 2010 ФРАНЦУЗСКИЙ АССОЦИАТИВНЫЙ СЛОВАРЬ Т.1. ОТ СТИМУЛА К РЕАКЦИИ. НОВОСИБИРСК. ИЗД-ВО НОВОСИБИРСКОГО ГОС. УН-ТА.

ДЕБРЕНН МИШЕЛЬ. 2010 ФРАНЦУЗСКИЙ АССОЦИАТИВНЫЙ СЛОВАРЬ Т. 2. ОТ РЕАКЦИИ К СТИМУЛУ, НОВОСИБИРСК. ИЗД-ВО НОВОСИБИРСКОГО ГОС. УН-ТА.

Debrenne Michèle (2020) Les associations évoquées par les mots : collecte, analyse, exploitation. <http://journals.openedition.org/corela/11426> ; consulté le 04.11.2020.

Regattin, Fabio (2009) *Le jeu des mots. Réflexions sur la traduction des jeux linguistiques*, Bologne, I libri di Emil, 159 p.

NOTES

1. Cette recherche est soutenue par un financement RFFI-CNRS №19-512-15001\19.
 2. Le chiffre suivant chaque réaction en indique le nombre d'occurrences ; les derniers chiffres correspondent au nombre total de réactions données à ce stimulus, celui des réactions différentes, celui des refus de réponse et celui des hapax.
 3. Dans cet article nous appliquerons les conventions d'écriture suivantes : S = stimulus, S' = paronyme de S, R = réaction, R' = paronyme de R. La flèche → indique le lien entre S et R. Nous appellerons « interlocuteur » la personne à qui le participant à l'expérience d'association évoquée par les mots s'adresse mentalement (les organisateurs du test, les auteurs du dictionnaire, nous en l'occurrence).
 4. L'ancien ministre Dominique de Villepin est également écrivain et poète.
-

RÉSUMÉS

Les dictionnaires d'associations évoquées par les mots¹ sont créés à partir de la collecte des réactions données à un stimulus lexical (500 réactions au moins par stimulus). La plupart de ces réactions s'explique par des relations logiques basées sur le sens du stimulus proposé. Cependant une certaine quantité de ces réactions est provoquée par la forme de ce lexème, et procède du désir du participant à l'expérience de jouer avec les mots. Nous analyserons ici cette catégorie de réactions pour en proposer une typologie : le jeu peut consister en un simple écho (homonyme ou paronyme) du stimulus, soit c'est l'association des deux qui est ludique. Nous analysons les cas douteux, qui peuvent être dus à une lecture erronée du stimulus ou une orthographe douteuse de la réaction, et discuterons du bien-fondé de la prise en compte des jeux de mots dans le dictionnaire d'associations, dont le principe est d'être formé de réactions spontanées au stimulus, tandis qu'un jeu de mot suppose une réflexion, si courte soit-elle.

Word association dictionaries are built on reaction to a given lexical stimulus (min 500 responses to one stimulus). Most reactions can be explained by logical relationships based on the meaning of the given stimulus. However, some of these reactions are provoked by the form of this lexeme, and depend on the desire of the participant in the experiment to play with words. In this paper we propose a typology of this kind of reactions: the joke can consist of a simple echo (homonym or paronym) of the stimulus, or in the combination of both. We also analyze doubtful cases, which may be due to an erroneous reading of the stimulus or a questionable spelling of the reaction, and discuss the possibility of taking into account puns in associative dictionaries, providing that they are built on spontaneous reactions to the stimulus, while a joke supposes a certain – event short – reflection.

INDEX

Mots-clés : dictionnaires d'associations évoquées par les mots, jeux de mots, français

Keywords : word association dictionary, joke, French language

AUTEUR

MICHÈLE DEBRENNE

Novossibirsk State University